revista digital

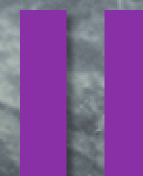
ARKADE

Ano III - Edição 42

NOVO FORMATO

ISSN 2175-4071

- Análise
- Gameplay
- Retrospectiva

DARKSIDERS 

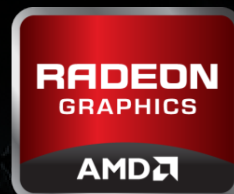
APOIO












proximo games
Let's play













revista digital
ARKADE

Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores
Fábio Torres
Henrique Gonçalves
Renan do Prado
Edimartin Martins
Antonio Ribeiro
Alexo Mello

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

Darksiders

Darksiders (o primeiro, de 2010) foi um jogo em que nós acreditamos. Apesar da crítica gamer internacional de uma forma geral tê-lo considerado um jogo mediano, nós o classificamos como ótimo. Darksiders tem uma mitologia variada e uma arte única, saída das mãos de Joe “Mad”, artista que já desenhou vários comics, incluindo X-Men. O gameplay do primeiro jogo traz uma experiência interessante ao jogador: uma mistura de God of War com elementos de Zelda. Darksiders 2 não fica para trás: com mais elementos de RPGs, o game que coloca você no papel da própria Morte chega com tudo ao Xbox 360, Playstation 3 e futuramente ao PC. Relembre conosco o primeiro jogo e confira a análise do novo nesta edição. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE



Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br



AMD Radeon HD Série 7000

A **única** com suporte **Eyefinity 2.0** com a **tecnologia HD3D**.

- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;









Aniversário de 8 anos Ongame

Venha comemorar com a gente!



Aliste-se no FPS Online mais jogado do Brasil e participe de batalhas urbanas incríveis. Crie sua conta grátis e prove que você tem nervos de aço.



SAIBA MAIS

DOWNLOAD | CRIAR CONTA





Venha viver uma aventura fantastica nesse MMORPG focado em guerras massivas entre jogadores, com um sistema de PVP que você nunca viu antes!

SAIBA MAIS

DOWNLOAD | CRIAR CONTA

Conheça também nossos outros jogos







DARKSIDERS



O fim do mundo começou no dia 5 de janeiro de 2010. Nesta data, a THQ lançou Darksiders: Wrath of War, game que nos permitiu controlar ninguém menos que War, um dos quatro temíveis Cavaleiros do Apocalipse.



Na trama, o Cavaleiro da Guerra foi o único dos Cavaleiros que respondeu ao chamado do Apo-calipse. O prob-lema é que foi um alarme falso, não era para o mundo acabar naquele momento. War acaba levando a culpa por este Apocalipse prematuro, e é sentenciado à morte pelo Charred Council, conselho que administra o equlíbrio entre o bem e o mal.



Transtornado, War suplica uma chance de voltar à Terra para descobrir quem foi o real culpado pelo fim do mundo antecipado. O conselho aceita, mas re tira quase todos os poderes do Cavalei-ro e coloca-o sob os cuidados do Watcher, um demoniozinho mal caráter que adora humilhar o Cavaleiro para lembrá-lo quem “segura a coleira”.



Juntos, eles irão rodar meio mundo, formando parcerias questionáveis e lutando sem tomar partido, matando anjos e demônios com a mesma brutalidade, enquanto buscam o verdadeiro culpado por perpetrar o Apocalipse.

Darksiders obteve sucesso considerável em todo o mundo, vendendo mais de 1 milhão de cópias e conquistando vários reviews positivos (sua média é 83 no Game Rankings). Um ótimo começo para a Vigil Games, produtora criada em 2005 e que não apresentava nenhum game em seu currículo.

Embora empreste elementos de outras séries consagradas - como God of War, Portal e The Legend of Zelda - Darksiders conseguiu ganhar seu espaço por contar com uma trama envolvente, personagens interessantes e batalhas divertidas e intensas. O jogo não se limita a copiar mecânicas já consagradas, mas incorpora estes elementos em situações que desafiam o jogador de maneiras interessantes.

Grande parte do sucesso de Darksiders se deve ao talento de

Joe Madureira. Desenhista e escritor de histórias em quadrinhos, Madureira foi um dos fundadores da Vigil Games, e ocupou a cadeira de Dirertor Criativo do game, sendo responsável por criar toda a ambientação e os personagens do game.



O estilo artístico de Madureira foi bastante elogiado pelo público, embora também tenha sido comparado ao trabalho de Chris Metzen, diretor criativo de World of Warcraft. Apesar disso, é fato que o game apresenta um visual bem específico, com cenários bem variados e personagens que fogem do hiperrealismo dominante, com braços enormes, vestem armaduras espalhafatosas e empunham espadas tão grandes que deixariam muito personagem de RPG com inveja.





Depois de acompanharmos a história de raiva e vingança de War, chegou a hora de conhecermos Death, o Cavaleiro da Morte. O estiloso Cavaleiro está em sua própria jornada, que envolve o Apocalipse, o Cavaleiro da Guerra e a eterna batalha entre Céu e Inferno. Tudo isso você confere na sequência, em nossa análise de Darksiders II!



ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL
CLIQUE PARA ASSINAR
revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

DARKSIDERS II

Um novo Cavaleiro e uma nova história nos fazem visitar o fim do mundo... de novo!

FICHA TÉCNICA



Platafomas



Jogadores

1 offline

Gênero
Hack and Slash

Produtora
Vigil Games

Publisher
THQ

Mídia
Disco e Download

Lançamento
14 de Agosto de 2012

ESRB
M +17 anos

EM BREVE !

Estes e muitos outros lançamentos na Proximo Games





Darksiders: Wrath of War foi um título controverso. Embora tenha sido bem recebido por muitos críticos, ele não foi um estrondoso sucesso comercial, e alguns reclamaram dele reciclar a jogabilidade de vários outros jogos. Dois anos depois, em pleno ano do (suposto) fim do mundo, a Vigil Games e a THQ nos colocam novamente no estiloso universo apocalíptico de Darksiders, em uma aventura que mantém a essência da série, mas aprofunda-a de tal maneira que Darksiders II se torna quase um RPG.

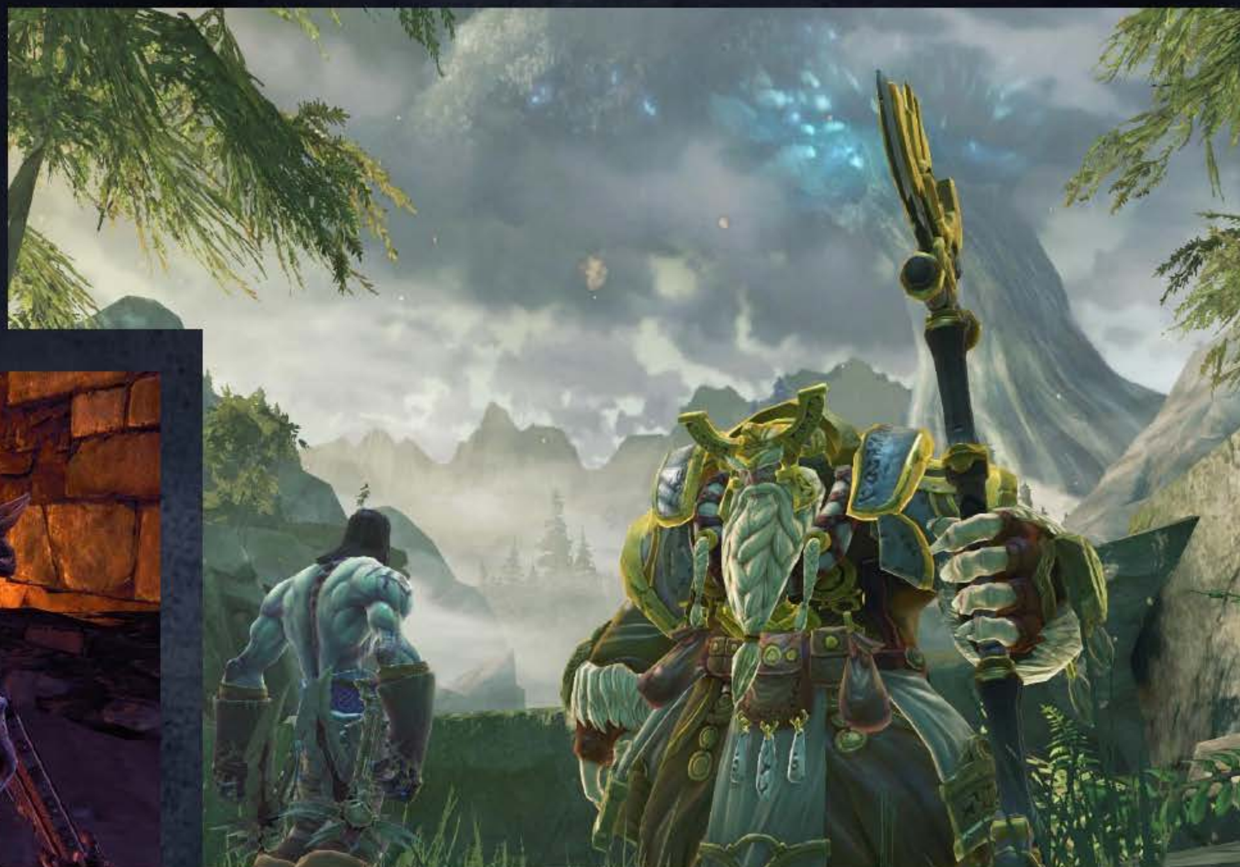
Um RPG brutal e violento, é claro. Não pense que o game perdeu sua pegada hack n' slash, afinal isto não faria nenhum sentido em um jogo onde o protagonista é a Morte em carne (?!) e osso. O que acontece é que, além da já conhecida salada que mistura elementos de God of War e The Legend of Zelda, agora temos também uma generosa pitada de customização de armas e equipamentos, árvores de habilidades, side-quests e outros elementos que são típicos dos RPGs.





Mas vamos por partes, e a primeira parte é a sinopse do game: quem jogou o primeiro Darksiders sabe que War foi acusado (injustamente) de iniciar o Armageddon e passou um século sumido até voltar para a Terra em uma violenta missão de vingança em busca da verdade sobre o fim do mundo.

A trama do novo game começa logo depois deste Apocalipse premeditado. Death está ciente da situação, e acredita ter um meio de ajudar seu irmão. A ideia do Cavaleiro é bem inusitada (se considerarmos que ele é a própria Morte): Death quer trazer de volta à vida toda a raça humana, na esperança que isso limpe a barra de seu irmão.







O problema é que isso não será assim tão simples, visto que já no início de sua jornada, Death encontra Corruption, uma entida-de maligna cujo único pro-pósito é obliterar a existência de tudo. Como isso vai um pouco contra seu plano de ressuscitar a huma-nidade, Death acaba dando um tempo em seu socorro ao irmão para acertar as contas com a en-tidade Corruption.

Esta é a premissa do game, mas não pense que é tudo assim tão superficial: como no primeiro game, Darksiders II oferece uma campanha bem longa, que irá demandar cerca de 25 horas de sua vida para ser terminada. Se você resolver explorar cada cantinho do game em busca de segredos, pode acrescentar mais uma boa porção de horas ao valor inicial.

Felizmente, este jogo não se torna cansativo por dois motivos. Pri-meiro: o desenrolar da história possui uma cadência bacana, que consegue te manter interessado e instigar o seu avanço. Segundo (e mais importante): Darksiders II é um jogo extremamente divertido de se jogar, e mesmo após dece-par a cabeça do milésimo demô-nio, você ainda estará entretido com a jogabilidade.

“ Darksiders II é um jogo extremamente divertido de se jogar, e mesmo após decepar a cabeça do milésimo demônio, você ainda estará entretido com a jogabilidade. ”

O elenco também ajuda: Darksiders II apresenta personagens que, embora não sejam extremamente profundos, conseguem cativar o jogador. Alguns personagens estão de volta, como Samael, Uriel e o “dono da lojinha” Vulgrim, mas o elenco de novos rostos também faz a sua parte. O próprio protagonista, Death é um ótimo exemplo: ao contrário de War, que era monossilábico e mal humorado, o Cavaleiro da Morte é muito mais falastrão, e seu senso de humor sádico rende alguns diálogos bem inspirados com demônios (que muitas vezes são muito maiores do que ele).





Não é só no humor que Death é diferente de War: ele é um personagem bem mais ágil e veloz, o que torna sua jogabilidade mais dinâmica e rápida. Na hora da pancadaria, a força bruta da enorme espada de War é substituída pela rapidez letal das duas foices do novo protagonista. Death também pode carregar uma segunda arma, e misturar os ataques de sua foice com os ataques de sua arma secundária é o que desencadeia os melhores combos.





O primeiro jogo já fazia mais ou menos isso, onde está a novidade? Na variedade. No título anterior, War contava basicamente com um arsenal de armas pré-definidas pelo jogo. Aqui não: você pode juntar armas derrubadas por inimigos para equipar como arma secundária, o que agrega novos ataques e novas opções de combos. E as opções são muitas, indo de maças e enormes martelos até manoplas com garras no melhor estilo Ninja Gaiden!

O grosso da jogabilidade se mantém essencialmente igual ao que já vimos no primeiro game, mas nem por isso as coisas estão menos divertidas, e a variedade de armas deixa tudo mais interessante. Mesmo a mais excêntrica combinação de armas vai render um combo incrível, desde que você respeite o tempo correto dos botões.



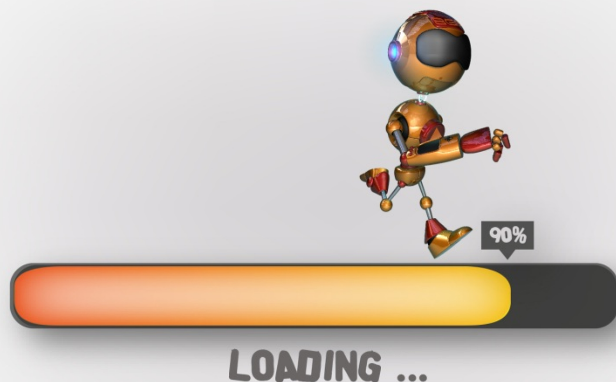




Muita gente vai dizer que Darksiders II é um "esmaga-botões", e de fato ele fica um pouco preso nisso durante seus combates comuns. Porém, certos inimigos mais avançados exigem muito mais estratégia do jogador, que deverá se defender, contra-atacar, se esquivar, utilizar seus equipamentos e até mesmo se valer de elementos do cenário para imobilizar ou despistar os adversários. É um button masher, sim, mas você jamais conseguirá derrubar certo tipos de inimigos apenas martelando o botão de ataque.

Aliás, isso nem teria graça, visto que conforme você adquire experiência, pode desbloquear alguns ataques especiais realmente interessantes: você pode evocar uma série de criaturinhas infernais para te ajudar, ou enviar um bando de corvos para sugar a energia dos inimigos e convertê-la para você. Isso para não mencionar a possibilidade de se tornar a Morte em sua forma clássica, de capuz e foice na mão; uma habilidade que dura pouco, mas faz um estrago devastador na carcaça dos demônios.

Embora tenha um enfoque considerável nos combates, o game oferece uma quantia maior de puzzles,



11, 12, 13 e 14 de outubro
Expo Center Norte - SP

Acesse o site e compre já
o seu ingresso com desconto



*Valor válido entre os dias 01/08 à 10/10 para 1 (um) dia de Feira. Ingressos limitados a capacidade do local.

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/brasilgameshow



>>> A Maior Feira de Games da América Latina chega a São Paulo

PATROCINADORES













FESTIVAL DE JOGOS









PARCEIROS



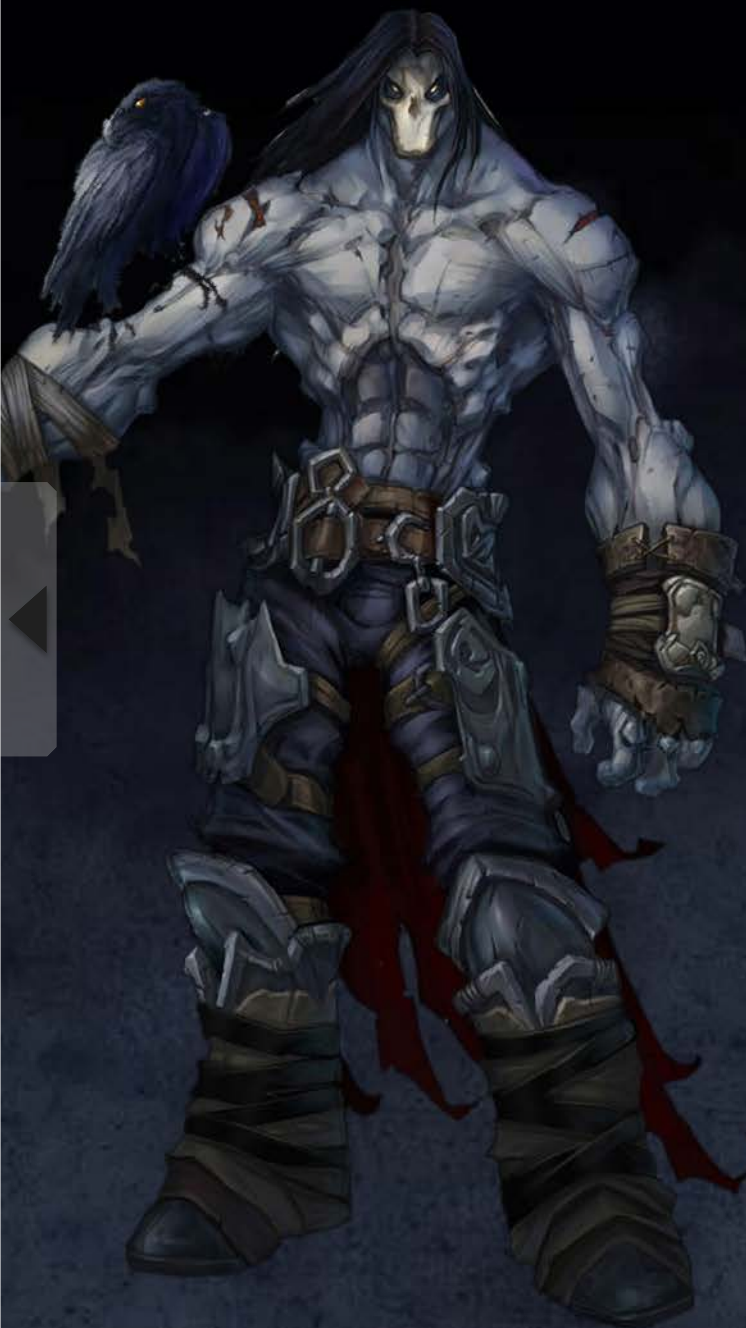






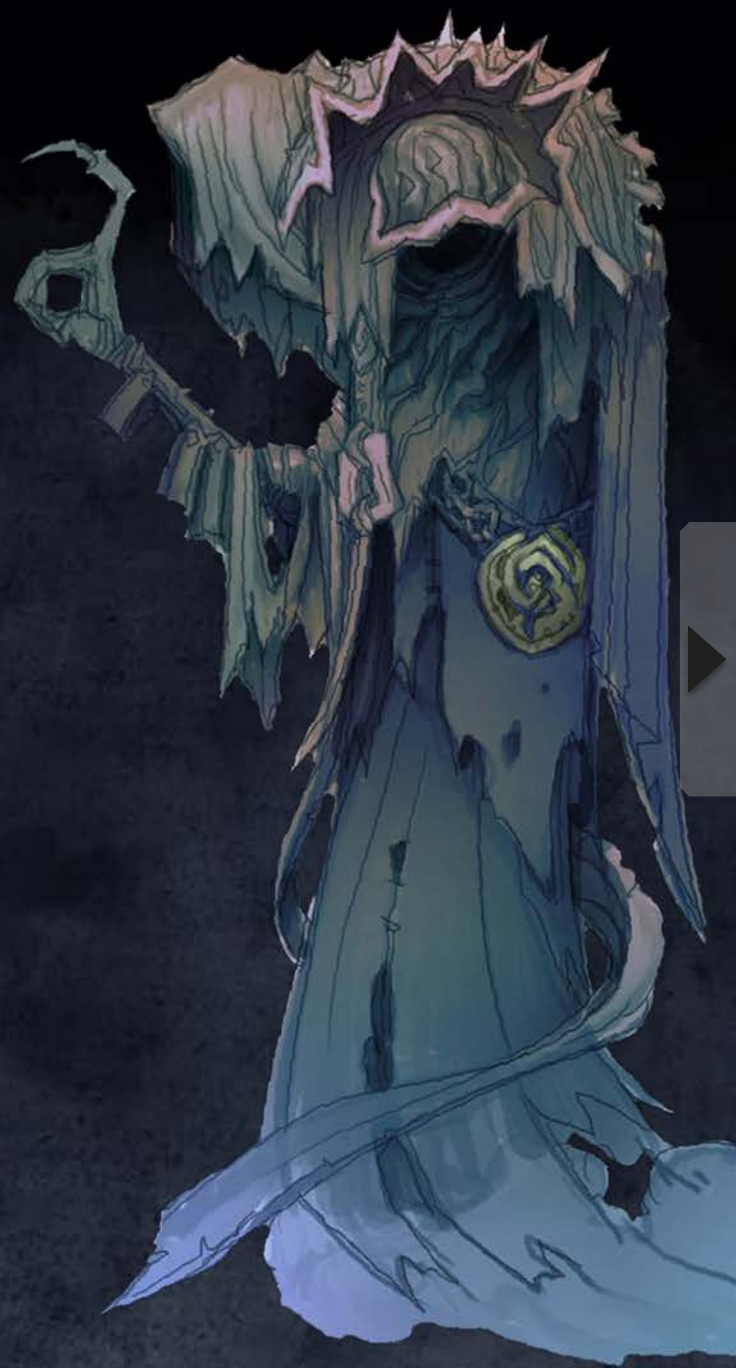


" O game oferece uma quantia maior de puzzles, todos eles inseridos nos próprios ambientes de maneiras bem criativas. "



todos eles inseridos nos próprios ambientes de maneiras bem criativas. Alguns cenários são verdadeiros quebra-cabeças gigantes, com engrenagens que devem ser ativadas em uma sala para elevar uma plataforma na outra, onde um botão aciona o mecanismo que abre a porta de um terceiro lugar. Em muitos momentos, Darksiders II testará seu raciocínio e sua paciência.

Os chefes serão outro teste; de perícia e habilidade: Darksiders II está repleto deles, entre obrigatórios e opcionais. Muitos deles são gigantescos, e cada um exige uma estratégia de combate diferente. Alguns chefes caem em certos clichês (padrão de ataque, ponto fraco), mas a maioria deles oferece um desafio considerável e uma batalha de proporções épicas. Temos até umas influências de Shadow of the Colossus aqui e ali, mas elas rendem batalhas tão legais que você vai acabar não se importando com isso quando tiver o prazer de assistir aquele monstrengo gigante desabar aos seus pés.







Por falar nisso, a maioria dos inimigos derrubados vai deixar itens, dinheiro ou peças de armaduras e equipamentos. Tudo isso pode ser coletado de maneira bem otimizada: ao se aproximar de um item derrubado, uma janela te mostra na hora as estatísticas dele, permitindo até mesmo que você compare seu equipamento atual com o novo. Com o simples toque de um botão, é possível equipar a arma/item automaticamente, evitando muitas idas e vindas ao menu, embora você obviamente também possa coletar os itens sem equipá-los.



Este bem-vindo sistema de customização de equipamentos é muito bacana por outro motivo: permite que você deixe seu Death do seu jeito. Coloque um cinturão deste tipo, uma ombreira daquele, um par de botas daquele outro. Toda essa customização muda consideravelmente o visual do protagonista, e embora possam ser usadas de forma avulsa, praticamente todas as armaduras podem ser montadas peça por peça, formando conjuntos tão estilosos quanto poderosos, lembrando os belos sets de armadura de World of Warcraft.

A resistência das armas e armaduras também pode ser melhorada com a utilização dos itens certos. Existem até mesmo equipamentos amaldiçoados que exigem muito investimento, mas recompensam sua perseverança com novos poderes e habilidades exclusivas. Caso não esteja satisfeito com seu equipamento, sempre é possível vendê-lo para reinvestir a grana em peças melhores.





O primeiro Darksiders tinha muito backtracking - você devia passar muitas vezes pelos mesmos cenários. No novo jogo isso ainda acontece, mas seu mundo é mais vasto e aberto. Utilizar seu cavalo Despair sempre é uma boa opção, mas você também pode chamar seu corvo, Dust, que além de servir de guia, permite que você viaje instantaneamente para pontos mais distantes do mapa.

Para dar uma prolongada na história, a Vigil Games inseriu outro elemento típico dos RPGs nesta sequência: side-quests. Algumas delas soam desnecessárias, mas prolongam a vida útil do game (afinal, todo RPG faz isso) e oferecem um desafio extra aos jogadores mais aventureiros, concedendo itens e equipamentos exclusivos.

CHAMPIONSHIP TRETA ARMAGEDDON

+ DE R$ 15 MIL EM PRÊMIOS










LOCAL

MUSEU OSCAR NIEMEYER - AUDITÓRIO POTY LAZAROTTO
RUA MARECHAL HERMES, 999 - CENTRO CÍVICO
CURITIBA-PR

MAIS INFORMAÇÕES
BIT.LY/TRETA3

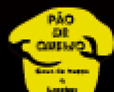
1 E 2 SET

R$ 10 ENTRADA
R$ 40 POR JOGO

PATROCÍNIO




proximo games

APOIO











“ Não é só no humor que Death é diferente de War: ele é um personagem bem mais ágil e veloz, o que torna sua jogabilidade mais dinâmica e rápida. ”





Mas, desafio mesmo é o modo Nightmare: bebendo na fonte de Diablo, neste modo de jogo (que você habilita após terminar o game), os inimigos são muito mais poderosos e uma morte significa game over na hora, com perda de itens e equipamentos acumulados.

Outra boa estratégia da Vigil para aumentar o fator replay do game está em seu modo Crucible, que coloca o jogador para encarar ondas cada vez mais difíceis de inimigos. Há um fator altamente viciante aqui: ao vencer um determinado número de ondas, você recebe um item, e deve decidir se fica com ele ou aposta-o em uma nova rodada de batalhas que, se vencidas, lhe concederão prêmios melhores. Esta é a mesma tática utilizada em cassinos, e acredite, ela funciona igualmente bem em Darksiders II!



Nos aspectos técnicos, o game não teve um grande avanço em relação ao título anterior, mas isto não é necessariamente algo ruim, já que seu visual estilizado está de volta, ainda mais criativo pelas mãos do talentoso artista Joe Madureira. Mais a vontade em um universo já consolidado, Madureira ousa mais, entregando personagens mais bizarros e criativos.

O som também manteve sua essência: temos um ótimo time de dubladores, demônios com vozes trovejantes e um retinir de aço exagerado, visceral e agradável aos ouvidos. A trilha sonora se faz mais presente desta vez, pontuando batalhas e cenas de ação com uma carga extra de dramaticidade.

O que deixa uma má impressão são algus bugs e glitches logo em uma das primeiras fases do jogo, em pleno Armageddon na Terra: vozes não saem, efeitos sonoros surgem com delay e elementos do cenário atravessam o chão e as paredes. Estes problemas só são notados no início do game, mas não se pode negar que deixam uma primeira impressão um tanto amarga, como se o jogo tivesse sido finalizado às pressas. Entretanto, algum patch deve sair em breve para corrigir estes problemas.







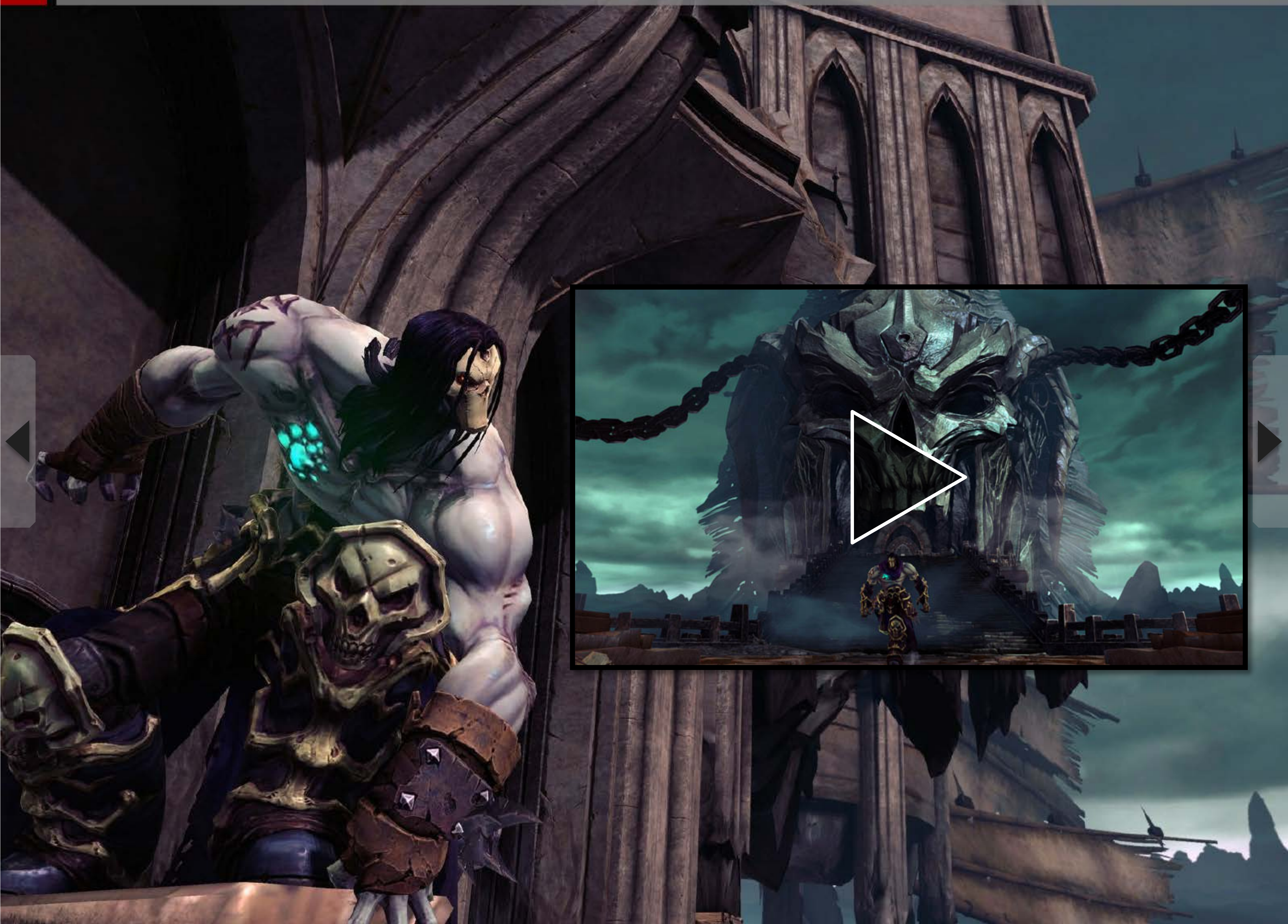
Darksiders II é aquele tipo de jogo que vai dividir o público: apesar de um novo personagem e de uma nova história, ele se mantém fiel a quase tudo o que foi visto no game original, inclusive com seus momentos “inspirados” por God of War, The Legend of Zelda e Shadow of the Colossus. Quem não gostou do primeiro dificilmente irá gostar do segundo, visto que ele é “mais do mesmo” com um bom polimento.



É fato que essa mistura toda - com o acréscimo da customização saída diretamente dos RPGs - concede certa identidade ao jogo, mas isso não faz de Darksiders II um jogo inovador. Ainda assim, ele insere estes elementos manjados em um sistema de jogo tão divertido que é difícil achar ruim simplesmente por que “já vimos isso antes”.

Verdade seja dita, estamos em 2012, um ano bem propício para tratar de um jogo que se passa em pleno fim do mundo. Não sabemos se o mundo vai mesmo acabar ou não nos próximos meses, mas pelo sim, pelo não, fica a dica: se você curtiu o primeiro game, Darksiders II é um jogo que você precisa jogar antes que o mundo acabe!







Avaliação

Visual	
Gameplay	
Áudio	
Roteiro	
Fator Replay	
Inovação	
Diversão	

+ **Jogabilidade melhorada**
+ **Sistema de customização**
+ **História bacana**
- **Bugs e glitches**

GAME OVER

CONTINUE?

> YES   NO

NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES



Sleeping Dogs



Counter Strike G.O.

PARCEIROS

VERSUS

portal XBOX

GIRLS OF WAR

PLAYERTWO

TAKEIT GAME



GAMES GERAL

XboxPLUS

Rock Games!

NERDS SOMOS NOZES



revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura